vtech®

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

CHUGGINGTON™

© Ludorum plc 2011

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Chuggington** de **VTech®**. Félicitations !

Bienvenue dans l'univers tchoutchoustique de **Chuggington** ! Wilson, Koko et Bruno ont besoin de ton aide pour gagner des badges. Pour cela, retrouve-les au travers de quatre activités passionnantes : trouve les paires de locos qui se cachent dans le dépôt, aide Wilson à se frayer un chemin en déplaçant les autres trains, charge correctement la cargaison dans le wagon avec Koko et recycle les déchets en compagnie de Bruno.

Découvre la vie fascinante de trois jeunes compagnons qui évoluent à grande vitesse !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Chuggington** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Chuggington** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo**® en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo**®, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargements

Joue au jeu **Chuggington** et transfère tes scores sur l'application web dédiée **Explor@ Park**. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses (trophée de bronze, argent ou or).

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo**® depuis l'**Explor@ Park**, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo**® pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu Chuggington

Accompagne Koko, Wilson et Bruno dans leurs découvertes ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les quatre proposés.

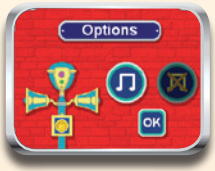
1.2.3. Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

1.3. OPTIONS



Musique Activée / **Désactivée :** sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Touche pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil.

Réinitialisation

Pour remettre les scores à zéro et effacer le suivi des progrès de l'enfant rattaché à cette cartouche, aller sur l'écran du menu principal et taper le code « RESET ». Appuyer sur la touche ENTRÉE. Une fois la réinitialisation effectuée, le message « Remise à zéro des scores » apparaît à l'écran.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Concentration	Mémoire, observation
Wilson, Les yeux sur les rails	Logique, observation
La cargaison de Koko	Minipuzzles à résoudre, notion de taille, observation
Bruno, pas de temps à perdre	Classification, coordination main/œil, initiation au recyclage

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Jeu 1 – Concentration

Aide Wilson, Koko et Bruno à développer leur mémoire ! Touche les portes deux à deux pour retrouver les locos identiques. Attention, le temps est compté ! Forme les paires au plus vite pour tenter de gagner un badge *Concentration*. Si le singe farceur salit les trains, frotte l'écran pour les nettoyer.

Objectif pédagogique : mémoire, observation

☆ **Niveau facile :** jusqu'à 3 paires de locos à retrouver.

☆☆ **Niveau difficile :** jusqu'à 5 paires de locos à retrouver. Il y a un élément de difficulté supplémentaire lorsque les trains ne sont que partiellement visibles.

Jeu 2 – Wilson, Les yeux sur les rails

Quel chemin doit prendre Wilson ? Aide-le à obtenir le badge *Les yeux sur les rails* en faisant glisser les trains qui se trouvent sur sa voie pour les déplacer, et le laisser passer.

Lorsqu'il y a une platine, fais rouler le train dessus puis lorsque la platine tourne, fais-le avancer pour l'amener sur un autre rail. Zephie, une petite loco verte qui ne peut transporter que deux personnes à la fois, tourne de temps en temps. Fais-la glisser en avant ou en arrière, le long de la voie, pour la faire avancer.

Objectif pédagogique : logique, observation

☆ **Niveau facile :** il y a moins de locos et les casse-têtes sont moins compliqués.

☆ ☆ **Niveau difficile :** il y a plus de locos et les casse-têtes sont plus compliqués.

Jeu 3 – La cargaison de Koko

Essaie de gagner un badge *Cargaison* en aidant Koko à charger le wagon. Touche un élément de la cargaison qui se trouve sur le quai pour le saisir à l'aide de la grosse pince. Touche la cargaison lorsqu'elle se trouve au dessus du wagon, pour la mettre dans le bon emplacement. Si tu souhaites modifier ton choix, touche la flèche bleue qui se trouve en haut à gauche de l'écran ou touche la cargaison qui est déjà dans le wagon pour l'en sortir. Tu auras accompli ta mission lorsque toute la cargaison sera chargée, sans qu'aucun élément ne dépasse du wagon.

Objectif pédagogique : minipuzzles à résoudre, notion de taille, observation

☆ **Niveau facile :** les formes sont moins nombreuses et moins complexes.

☆ ☆ **Niveau difficile :** les formes sont plus nombreuses et plus complexes.

Jeu 4 – Bruno, pas de temps à perdre

Quelle belle journée pour tenter de remporter un badge *Recyclage* ! Touche un déchet pour le ramasser puis touche le wagon correspondant pour le trier, avant que le temps soit écoulé.

Place les objets en papier dans le wagon de tri orange pour les recycler.

Place les boîtes en métal dans le wagon de tri vert pour les recycler.

Place les bouteilles en plastique dans le wagon de tri bleu pour les recycler.

Nom d'un Klaxon ! Bruno est tout sale. Frotte l'écran pour supprimer les taches colorées et appuie sur les bulles pour les éclater !

Objectif pédagogique : classification, coordination main/œil, initiation au recyclage

☆ **Niveau facile :** défis à difficulté croissante avec une à trois catégories différentes de déchets à trier.

☆ ☆ **Niveau difficile :** défis à difficulté croissante avec trois catégories différentes de déchets à trier. Le jeu est de plus en plus rapide et des objets parasites viennent perturber le jeu.

Tableau des récompenses

Joue aux différentes activités pour gagner des badges *Concentration*, *Les yeux sur les rails*, *Cargaison* et *Recyclage* en argent ou en or ! Dès que tu le souhaites, entre dans le tableau des récompenses pour regarder tes médailles.

Dépôt des locos

Relève les défis pour débloquer les locos qui se cachent dans le dépôt ! Touche une locomotive pour mieux la découvrir.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche/Redémarrer, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél. :** 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2011 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-114